デジモン File2.0 データプレート

取扱説明書

セット内容	
	●デジモンデータプレート×1
	●取扱説明書(本書)×1

※デジモンデータプレートは、別売りのデジモンアクセル「ジャスティスゲノム」「エビルゲノム」専用です。

はじめに

保護者の方と一緒にお読みください。

このたびは「デジモンデータプレート File2.0」をお買い上げいただきましてありがとうございます。正しく使用し、より楽しく遊べるよう、ご使用の前に必ずこの取扱説明書をお読みください。
また、読み終わりましたら必ず保管してください。

商品開発のため、アンケートにご協力お願いします。お手持ちの官製ハガキに下記のアンケートの答え、住所、氏名、年齢、性別、保護者の名前を記入してお送りください。アンケートにご協力いただいたお客様の中から、抽選で10名様に粗品を進呈いたします。なお、抽選結果の発表は、プレゼントの発送をもって替えさせていただきます。
※ご記入頂いた個人情報は、個人を特定しない統計処理を行い、粗品発送関連業務以外には利用いたしません。

〈宛先〉〒111−8081 東京都台東区駒形1−4−8 (株)バンダイ ボーイズトイ事業部 DDP File2.0係
〈〆切〉2005年11月末日(当日消印有効)

❶この商品は何で知りましたか?
a.テレビ番組で b.雑誌で c.店頭で

❷この商品の満足度を教えてください。
a.大変満足 b.満足 c.満足していない

❸この商品をどこで買いましたか?

※このアンケートは今後の商品開発の参考にさせていただくものです。商品に関するお問い合わせはパッケージ裏面に記載されております、バンダイお客様センターまでご連絡ください。

各部の名称(表面)

※下記の説明は通し番号No.15のダークドラモンで行っております。



プレートの種類/取得データの属性

デジモンデータプレートは大きく分けて3種類あり、プレートによってデジモンアクセル(別売り)でスキャンできるデータが異なります。

①DNAプレート・・・全5種

マークと取得属性				
	竜	暗黒	水	聖
	スター	「水」「暗黒」「竜」「鳥」「獣」「機械/変異」「虫/草木」の8種。		

②ウェポンプレート・・・全6種
③アイテムプレート・・・全2種
※データのスキャンの仕方、各データの内容については、「デジモンアクセル」(別売り)の取扱説明書を参照してください。

バトルアイコン
デジモンリバースバトルの時に使います。

シリーズNo./通し番号
デジモンデータプレートのシリーズNoと、プレート自体の通し番号です。

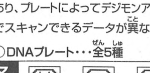
プレートの名前
●デジモンの名前
●ウェポンの名前
●アイテムの名前
の3種類があります。

データ読み取り部
別売りのデジモンアクセル「ジャスティスゲノム」「エビルゲノム」を使って、データをスキャンすることができます。

バトルアイコンについて

「デジモンリバースバトル」の時に使用します。バトルアイコンの使い方はデジモンデータプレート File1.0・File2.0(別売り)共に共通です。

DNAプレートにあるマーク





カウンター無効(グー)
グーの属性として使え、またウェポンプレート(カウンター)を発動されません。



あいこカウンター(パー)
パーであいこになった場合でも、勝ちになります。



あいこカウンター(チョキ)
チョキであいこになった場合でも、勝ちになります。

ウェポンプレートにあるマーク



カウンター(グー・チョキ・パー):ジャンケンに負けた場合、相手と同じ属性のカウンターを使うと、逆転できます。



カウンター破壊:唯一相手のカウンターを無効にして、勝つ事ができます。

アイテムプレートにあるマーク



シャッフル:先攻が攻撃の代わりに自分のDNAプレートの配置を自由に変更できる。



リバース:先攻が攻撃の代わりに負けた自分のDNAプレートを1枚復活できる。

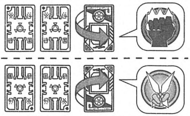
デジモンリバースバトル（2人対戦）神経衰弱バトル！相手のプレートの配置を記憶せよ！

リバース3ルール（初心者向け）

各プレイヤーごとに ●DNAプレート・・・3枚を用意します。

相手側

自分側



①まず、お互いにDNAプレート3枚、計6枚を、全て裏面にして配置します。

※プレートの配置場所は途中では変えられません。自分のプレート（使用したプレート含む）は自由に表を見る事ができますが、相手のプレートをめくって表を見てはいけません。

②次にジャンケンで先攻、後攻を決め、先攻が後攻側のDNAプレートと、自分側の好きなDNAプレート1枚を選び、お互いにその場で表にします。それぞれのプレートに書かれた属性（グー・チョキ・パー）で勝ち負けが決まります。勝ったプレートはその場で裏に戻します。負けたプレートは別の場所に裏にして置いて、使用できなくします。（相手のプレートと混ざらないようにしてください）

●あいこの場合は基本的に先攻の勝ちになりますが、プレートにあいこカウンターが書かれている場合は、書かれている側の勝ちになります。以上を先攻、後攻を交互にくり返してバトルを進めていき、先にDNAプレートが無くなった方が負けです。

リバース5ルール（上級者向け）

各プレイヤーごとに ●DNAプレート・・・3枚 ●ウェポン、アイテムプレート・・・2枚を用意します。

1

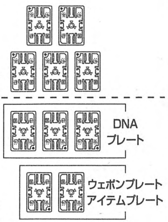


図1

①まず、お互いにDNAプレート3枚とウェポンプレートか、アイテムプレート2枚（混在可）の計5枚を、【図1】のように全て裏面にして配置します。

※同じ属性（グー・チョキ・パー）のDNAプレートは、2枚までしか配置できません。プレートの配置場所はアイテムプレートの「シャッフル」を使わない限り、途中で変えられません。
また自分のプレートは自由に表を見る事ができますが、相手のプレートをめくって表を見てはいけません。

②次にジャンケンで先攻、後攻を決めます。先攻、後攻の順に1回ずつ攻撃したら1ターン終了です。続いて次のターンに移ります。ターンごとに先攻、後攻をくり返してゲームを進めていき、先にDNAプレートが全て無くなった方が負けです。

2

※図2は相手側が先攻の場合です。

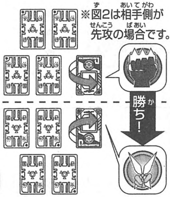


図2

【先攻の攻撃】DNAプレートで攻撃！

①先攻が後攻側のDNAプレートと、自分側の好きなDNAプレート1枚を選び、その場で表にします。それぞれのプレートに書かれた属性（グー・チョキ・パー）で勝ち負けが決まります。（※1）

②勝ったプレートはその場で裏に戻します。
負けたプレートは別の場所に裏にして置いて、使用できなくします。（相手のプレートと混ざらないようにしてください）

●あいこの場合は基本的に先攻の勝ちになりますが、「あいこカウンターマーク」がある場合は、そのプレートの勝ちです。

※どちらにも「あいこカウンターマーク」がある場合は先攻の勝ちです。

3

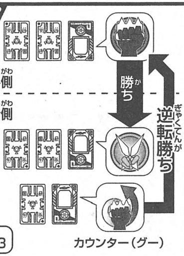


図3

【後攻の反撃】ウェポンプレートで逆転!!

自分が後攻で、DNAプレートのジャンケンで負けた場合、ウェポンプレートを1枚使って逆転勝ちする事ができます。ウェポンプレートは1度使用すると別の場所に置かれ、使用できなくなります。

【例1】図3では、最初に「グー」に負けましたが、カウンター（グー）を使用して逆転勝ちになりました。ただし先攻側に「カウンター破壊」があれば再度逆転勝ちになります。

※ウェポンプレートは戦略的に使用しない事も可能です。

※先攻側は「カウンター破壊」以外のウェポンプレートは使用できません。

※アイテムプレートで相手をかく乱!!

アイテムプレートは自分が先攻の時に攻撃する代わりに使用する事ができ、使用したら違う場所に置いて、使用できなくします。